

The image features a central logo for the board game 'AZUL'. The word 'AZUL' is written in a stylized, blue, serif font with a white outline and a drop shadow. It is set within a decorative, blue, ornate frame that resembles a crown or a piece of jewelry. The background is a circular, multi-layered design with various colors and patterns, including floral motifs and geometric shapes. The overall aesthetic is vibrant and artistic.

# AZUL


◆花磚物語◆花園宮殿◆

遊戲說明書



葡萄牙國王曼努埃爾一世聘用國內頂尖的花園設計師，  
為妻子——阿拉貢的瑪麗亞王后營建美麗不可方物的庭院。  
在 **花磚物語·花園宮殿** 中，國王為了心愛的妻子，命令玩家們把花園裝點得美不勝收。  
為此你們必須好好運用賞心悅目的草木、動植物和裝潢來點綴花園。  
這遊戲當然承繼了花磚物語系列膾炙人口的創新輪抽機制，玩家必須仔細選擇  
色彩繽紛的瓷磚，用於裝點花園。只有巧手妙心的花園設計師能博得王后的垂青。

## 遊戲設置

- 每位玩家選擇 1 種玩家顏色，並拿取：
    - 1 塊 **花園版圖 (A)** 放到自己前面
    - 1 塊 **倉庫 (B)** 放到花園版圖旁
    - 1 塊 **噴泉版圖 (C)** 放到花園版圖中央
    - 3 塊 **百搭瓷磚 (D)** 放到倉庫裏的空位
  - 把 **計分版圖 (E)** 以中央圖示  那面朝上放到桌子中央。  
組裝 **轉盤 (F)** 並使它指向起始位置。把 **檢定標記 (G)** 放到檢定條頂端。
  - 每位玩家拿取自己顏色的 **計分標記 (H)**，  
放到 **分數軌** 上 15 分的位置。
  - 把全部 108 塊 **彩色瓷磚 (I)** 放進 **袋子 (I)**。
  - 面朝下洗勻 36 塊 **擴建組件**，分成四疊，組成 **遊戲輪板塊疊**，  
每疊的數量按玩家人數而定：
    - 2 人遊戲中每疊有 5 塊擴建組件。
    - 3 人遊戲中每疊有 7 塊擴建組件。
    - 4 人遊戲中每疊有 8 塊擴建組件。
 接著設置 **展示區**。把 **第一輪板塊疊 (K)** 放到桌子中央、  
其他三疊 **遊戲輪板塊疊 (L)** 橫排放到計分版圖上方。
 

從袋子隨機抽出 4 塊瓷磚，放到第一輪板塊疊頂的那塊擴建組件上  
(目前還不會使用該擴建組件上的格子)。
  - 疊好餘下的擴建組件，放到第二至四輪板塊疊旁組成 **供應堆**，  
將 **盾牌標記 (M)** 放到供應堆頂。
  - 把 **起始玩家指示物 (N)** 放到 **展示區**。
  - 把 **高塔 (O)** 和 **百搭瓷磚 (P)** 放到計分版圖旁。
  - 把 **分數指示物 (Q)** 放到一旁，計分時會用到。
- 把沒用到的花園版圖、倉庫、噴泉版圖和計分標記放回遊戲盒。





## 遊戲目標

一局遊戲會進行四輪，你們要借助排列花紋和顏色，打理出最美麗的花園從而得分。遊戲結束時，最高分的玩家勝出。

### 花紋

六種花紋是本遊戲的靈魂，玩家們藉以裝飾花園。

六種花紋完全平均地分配於六種顏色的瓷磚上。

每種花紋的圖案本身已經表示了兩個數值：費用  和 分數 。

例如鳥兒的雙翼代表 2、三隻蝴蝶代表 3、四片花瓣的花朵代表 4。



### 六角形

本遊戲中，「六角形」一詞表示由一種花紋與一種顏色所組成的任何組合。六角形會出現於瓷磚和擴建組件上。



## 進行遊戲

每輪包含以下三個階段：

**階段一：**玩家行動（直到所有玩家都已略過）

**階段二：**計分（每局遊戲四次）

**階段三：**準備下一輪（最後一輪不執行）

每輪由起始玩家開始；第一輪由最年輕的玩家擔任起始玩家。

### 階段一：玩家行動

輪到你的回合時，執行以下其中一項：

- A) 拿取瓷磚和擴建組件
- B) 放置瓷磚
- C) 放置擴建組件
- D) 略過

直到所有玩家均已選擇略過。



### 階段一：拿取瓷磚和擴建組件

根據以下條件，選擇展示區中一種花紋或一種顏色：

- 拿取**指定花紋但不同顏色**的全部瓷磚與擴建組件，**或**
- 拿取**指定顏色但不同花紋**的全部瓷磚與擴建組件。

若你所選擇的包含多個完全相同的六角形，則只可拿取其中一個（你可決定拿取哪一塊擴建組件上的）。

玩家必須把拿取了的全部瓷磚和擴建組件放到自己的倉庫。每個倉庫最多只可儲存 12 塊瓷磚和 2 塊擴建組件。玩家倉庫必須有足夠空位容納所選擇的全部六角形，否則便只能另作選擇。

- 若你從本輪板塊疊拿取了最少1塊瓷磚：
  - » 把本輪板塊疊最頂那塊擴建組件，連同其上剩餘的全部瓷磚直接放到展示區旁的桌上，延伸整個展示區。
  - » 然後從袋子隨機抽取4塊瓷磚，補充到板塊疊頂那塊擴建組件上。
- 此外，若展示區上任何擴建組件**空了出來**（上面沒有瓷磚），請翻開它們。現在它會顯示中央的柱子和一個六角形，表示可被玩家拿取。

## 範例

米高是起始玩家，決定拿取瓷磚和擴建組件，有以下選擇：

- 拿取全部同顏色瓷磚（例如全部藍色瓷磚），或
- 拿取全部同花紋瓷磚（例如全部鳥兒瓷磚）。

米高選擇藍色，拿走那 3 塊不同花紋的藍色瓷磚放到自己倉庫的空格。由於他拿取了本輪板塊疊上的瓷磚，必須把最頂的擴建組件，連同其上剩餘的鳥兒瓷磚，放到板塊疊旁的展示區。然後從袋子抽 4 塊瓷磚補充到板塊疊最頂的那塊擴建組件上。



接著輪到伊納，她也決定拿取六角形，選擇鳥兒花紋，注意只可獲得其中一塊黃色鳥兒瓷磚。她選了只剩 1 塊瓷磚那擴建組件上的黃色鳥兒，連同板塊疊頂的綠色鳥兒。



由於她亦有拿取本輪板塊疊上的瓷磚，跟米高一樣延伸展示區並抽瓷磚補充到板塊疊最頂。



最後，她翻開展示區裏已經沒有瓷磚的擴建組件。

在之後的回合，假如任何玩家選擇拿取大樹或綠色瓷磚，便將一同拿取這塊擴建組件。



## B) 放置瓷磚

選擇自己倉庫裏 1 塊瓷磚，支付費用來把它加進你的花園。



### 支付費用：

玩家的花園版圖頂列明了瓷磚和擴建組件上每個花紋的費用。

如要支付費用，從你的倉庫棄掉所需數量的瓷磚和擴建組件，當中必須包括你想放置的瓷磚或擴建組件，且符合以下任何條件：

- 跟你想放置的瓷磚或擴建組件同花紋但不同顏色，或
- 跟你想放置的瓷磚或擴建組件同顏色但不同花紋。

把棄掉的瓷磚放進高塔、棄掉的擴建組件則面朝下放到供應堆板塊疊底。

### 以百搭瓷磚支付費用：

若你的倉庫裏沒有足夠瓷磚或擴建組件支付費用，或你不想使用它們支付，便可改用百搭瓷磚來支付。

在這情況下，你必須至少擁有打算放置的六角形（百搭瓷磚永不可放進花園）。每塊百搭瓷磚可當作 1 塊瓷磚來支付費用，用後放回供應堆。

米高打算放置藍色蝴蝶瓷磚到自己的花園，費用是 3。除了想要放置的那塊藍色蝴蝶瓷磚，還需要棄掉倉庫裏另外兩個六角形。



✓ 同花紋不同顏色



✓ 同顏色不同花紋



✓ 百搭瓷磚取代任何六角形

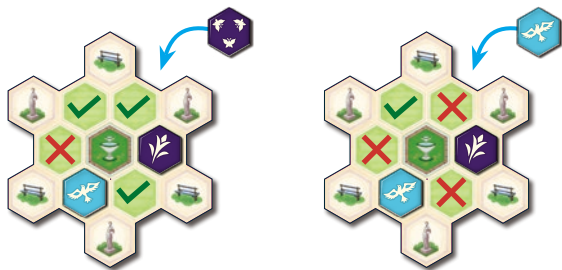


✗ 完全相同的瓷磚不可用來支付



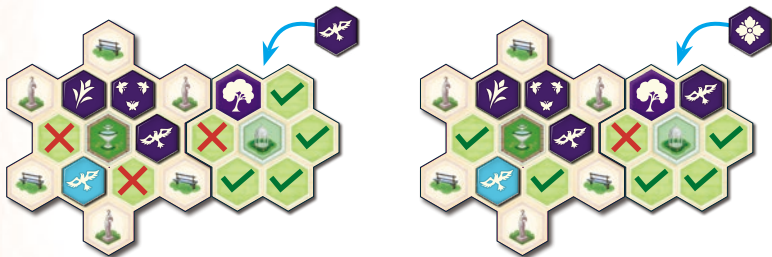
必須把所選瓷磚放到空位（即沒有其他六角形或花園裝飾），且符合以下條件：

- 沒有任何相鄰的六角形，或
- 若與任何六角形相鄰，則必須要與**其中一個**相鄰的六角形花紋或顏色相同，而不可以是完全相同。

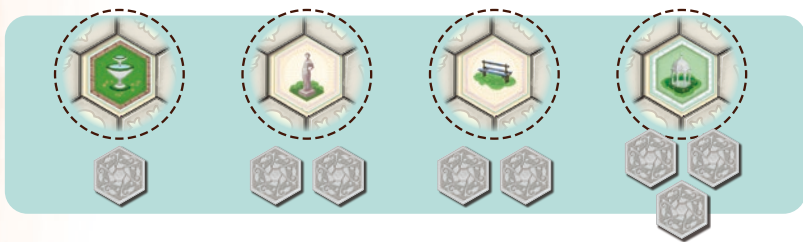


當最少兩個同顏色或同花紋（**不接受完全相同**）的六角形相鄰，它們便組成一個**群組**。每個六角形可以同時屬於兩個群組——因其花紋屬於一個、因其顏色而屬於另一個。

**注意：**同一群組裏**絕對不可出現兩個完全相同**（同顏色同花紋）的六角形！無論它們是否與剛放置的六角形相鄰、無論是新構成的群組還是延伸已有的群組，皆必須符合此規則。



若你完全包圍了噴泉、雕像、長椅或柱子，便會獲得相應數量的百搭瓷磚。必須把獲得的百搭瓷磚立刻放到自己的倉庫裏，若空位不足便只可把多出來的放棄掉。百搭瓷磚的供應並無限制。若供應堆已無百搭瓷磚可拿，請自行找物件替代。



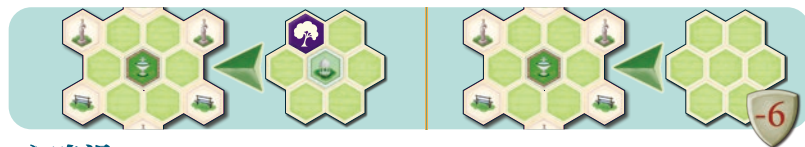
**注意：**任何時候如果袋子空了，把高塔內所有瓷磚放進袋子裡洗勻再繼續填補；如果依然不足，則如常繼續遊戲，即使有些擴建組件不夠 4 塊瓷磚甚至完全沒有瓷磚。假如出現後者，請把本輪板塊疊全部**沒有瓷磚**的擴建組件面朝上加入展示區。

### C) 放置擴建組件

每塊擴建組件提供額外的 5 或 7 個空格，用來放置瓷磚。以下兩個是放置擴建組件的規則：

- 選擇**自己倉庫**裏 1 塊擴建組件並支付其費用（詳見第 4 頁——支付費用），或
- 扣減 6 分來購買供應堆 1 塊**面朝下**的擴建組件，它會提供 7 個空格；注意玩家的分數不可扣至負數。

把所選的擴建組件以你喜歡的方向放到噴泉版圖周圍任何一個空位，但依然必須遵守放置瓷磚的規則（詳見左頁）。



### D) 略過

若你不想再獲得或放置六角形，便可選擇略過；若無法執行上述三項的任何一項行動，則**必須**選擇略過。

略過時，玩家可選擇棄掉自己倉庫裏任何數量的六角形，並**被扣掉**相等數值的分數。

若你是本輪第一位略過的玩家，一併拿走起始玩家指示物，並在分數軌上把自己的標記後退 1 格。已略過的玩家不會再在階段一進行回合。當所有玩家都已選擇略過，階段一便完結。

### 階段二：計分

從起始玩家開始，每位玩家計算本輪得分。轉盤指示著該輪哪三個花紋或顏色會得分。點算你花園裏的六角形，每有 1 個符合轉盤上花紋或顏色的六角形便獲得 1 分。假如某個六角形同時符合轉盤的花紋和顏色便獲得 2 分。然後，你花園裏的**每根柱子**讓你獲得 1 分。所有玩家都完成計分後，階段二便完結。

分數軌沒有終點，假如計分標記超過了 60，該玩家拿分數指示物作為紀錄，然後繼續移動計分標記。

### 階段三：準備下一輪

沿線把轉盤往順時針方向轉動到下一個位置。另外，把展示區裏，面朝下擴建組件上面全部瓷磚棄進高塔、全部擴建組件面朝下加入供應堆。把下一輪板塊疊放到展示區，從袋子隨機抽出 4 塊瓷磚，放到最頂的那塊擴建組件上。

持有起始玩家指示物的玩家把它放到展示區裏靠近下一輪板塊疊的位置，然後由他開始本輪。

## 遊戲結束

第四輪全部玩家都選擇略過後，執行最後一次正常計分，然後執行最終計分。

## 最終計分

每位玩家點算自己倉庫裏的東西：每剩下 1 塊百搭瓷磚便獲得 1 分，而剩下的每塊瓷磚和擴建組件，便根據上面的花紋扣分（大樹-1、鳥兒-2，如此類推）。

把檢定標記移到檢定條的第一格（藍色六角形）。檢定條共有十二格，分別顯示六種顏色，然後是六種花紋。從上到下逐一結算它們，即先是顏色，之後是花紋。


結算某個類別時，每位玩家查看自己花園裏每個群組有沒有最少 3 個符合該條件的六角形，有便可以得分。可以得分的群組並沒有上限，而每組得分方式便是計算每個六角形的數值（詳見計分版圖右邊的數值）。

此外，每個剛好 6 個六角形的群組額外獲得 6 分。



最終計分完成後，最高分的玩家勝出。若最高分遇平手，他們共享勝利。

## 變體規則

如果想來點不同，可使用計分版圖的背面，中間的圖案以  面朝上，然後如常設置轉盤。所有規則跟基本遊戲相同，但有以下修改：



» 階段二中花紋的計分辦法有所不同。

» 最終計分時有更多額外得分辦法。



## 最終計分範例

米高開始結算最終計分，根據以下得分調整分數軌上的標記。

首先點算倉庫：



然後計算花園：



額外得分：6 個六角形 = 6



注意：這組裏的這個花紋只有 2 個六角形，不夠 3 個，因此不可得分。

開發商：



© 2021 Plan B Games Inc. All rights reserved.  
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada  
info@planbgames.com | www.planbgames.com

未經授權，不得製作本遊戲任何部分。  
請保留本資訊供日後參考。

Made in China

栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

http://www.broadwaygames.com.hk

domestic@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998



## 工作人員

遊戲設計：Michael Kiesling

監製：Sophie Gravel

開發：Martin Bouchard,

André Bierth,

Moritz Thiele,

Anh Tú Tran

美術設計：Sophie Gravel

插畫：Chris Quilliams

圖像設計：Tarek Saoudi,

Nina Allen

Tarek Saoudi

英文版監修：Martin Bouchard

中文版翻譯：陳浩仁

中文版監修：何仲焜

中文版美術：Ash, Machai

中文版校對：Taco

© 2022 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

